

JUGANDO EN EL ESPACIO

Miquel Barceló

Hace ya años que se inventaron los juegos de simulación estratégica. Sí, hablo de esos que han permitido reconstruir batallas como las de *Waterloo* o *Gettysburg* (por cierto, en este último caso suele ganar casi siempre el sur...). También se crearon juegos que reconstruyen el proceso de crear civilizaciones como el clásico *Civilization* o algunos más recientes como *Rise of Empires*. Creo que se puede decir que en la última década se ha incrementado el diseño, uso y afición popular por ese tipo de juegos de estrategia y, en general, por los juegos llamados "de tablero", sobre todo en centroeuropa (Alemania, tal vez por el clima, parece ir a la cabeza de este nuevo mercado y/o afición).

Entre todo este mundillo hay una editorial estadounidense de juegos (Sierra Madre Games) que se anuncia nada más y nada menos que como creadora de juegos de simulación histórica y científica.

El creador de esa compañía es Phil Eklund poseedor de un BSME (Bachelor of Science in Mechanical Engineering), obtenido en 1978, en la Universidad de Arizona quien, al terminar sus estudios, empezó a trabajar, desde 1979, como ingeniero aerospacial en la empresa Raytheon Missile Systems que antes había sido conocida como Hughes Missile Systems Company de la Hughes Aircraft.

Pues bien, Eklund, que parece haber decidido ahora dejar su trabajo de más de treinta años para irse a vivir a Karlsruhe en Alemania como diseñador de juegos de estrategia..., es autor de una serie de juegos de simulación estratégica basados en la ciencia y sumamente interesantes. Algunos de los aficionados a los juegos de tablero (los llamados "jugones") pueden llegar a considerar que tal vez esos juegos diseñados por Eklund pecan de exceso de voluntad de ser serios y verosímiles en su uso de la ciencia y, sobre todo, de sacrificar la "jugabilidad" y la sencillez del juego a la verosimilitud de la simulación científica. Pero hay otras ventajas.

Eklund tiene juegos sobre la evolución biológica (*American Megafauna* y *Bios Megafauna*), otros de desarrollo de civilizaciones (*Origins*) y una maravilla que es pieza única: *High Frontier*, sobre el viaje espacial del que quiero hablarles hoy. Los lectores interesados pueden encontrar más información en la web de la editora (<http://www.sierramadregames.com/>) o en la de los aficionados a los juegos de tablero (<http://boardgamegeek.com/>).

High Frontier, un viejo sueño, ha sido diseñado por Phil Eklund durante treinta años y apareció por fin en 2010. En pocas semanas se acabaron las existencias y hoy se ofrece incluso un "*High Frontier first reprint with errata*" (sic), una expansión (con un mapa del sistema solar algo mayor) y, separadamente, un descomunal mapa o póster que permite viajar incluso a Alpha Centauri... Eso, claro, si se dispone del combustible adecuado y los propulsores necesarios.

El manual de instrucciones, de 24 páginas con letra muy pequeña, es casi un libro de texto sobre ingeniería aerospacial y, además de las reglas del juego, ilustra sobre muchos, muchísimos aspectos del viaje por el espacio: propulsores, masa, combustible, trayectorias, etc. Pero no es sólo eso, también ilustra sobre la ciencia y la tecnología del espacio: termodinámica, puntos de Lagrange, cometas, asteroides, órbitas Hohmann de transferencia, nanofactorías y un largo etcétera que llega incluso a aspectos casi recónditos de la tecnociencia aerospacial como propulsores de efecto Hall, reactores Lyman de trampa para

partículas alpha, generadores para-lentes O'Meara LSP y otras cosas de tipo parecido. Una verdadera pasada y, al mismo tiempo, una maravillosa gozada...

High Frontier es un juego, pero para los interesados en el viaje espacial (como es mi caso) se trata incluso de una especie de reencuentro con el tema de su interés de una manera divertida y, al mismo tiempo didáctica. Eklund ha resuelto muy bien la simplificación necesaria para poder hacer un juego del viaje espacial, manteniendo la verosimilitud temática. Una hazaña al alcance de muy pocos.

O sea que si disponen de una mesa grande (mejor muy, muy grande si van a usar el póster...), dos o tres amigos interesados por el viaje espacial ávidos de nuevas experiencias y con tiempo disponible, *High Frontier* puede ser una experiencia inolvidable. Y también interminable. Quien avisa no es traidor...